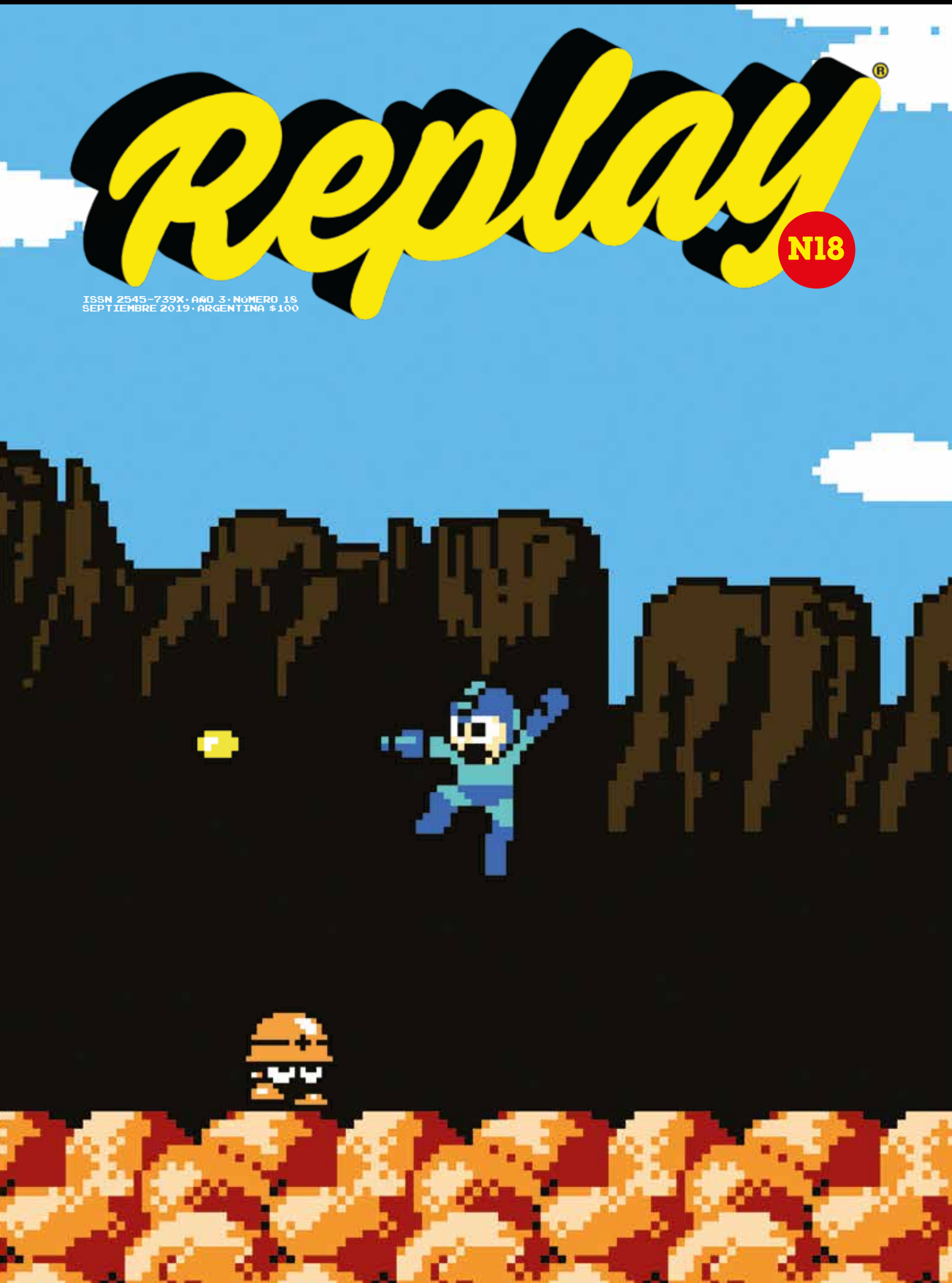
LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS

Replay®

N18

ISSN 2545-739X · AÑO 3 · NÚMERO 18
SEPTIEMBRE 2019 · ARGENTINA $100



REVISTAREPLAY.COM.AR

El amor

A los 8 años iba solo a Master Games, un local de alquiler y venta de jueguitos que quedaba a 6 cuadras de mi casa. Vivir en Campana en los años 90 significaba tener que andar callejeando todo el tiempo, y callejear para mí no era salir a remontar barriletes, revolear cascotazos en descampados o patear pelotazos en el garaje de algún vecino. Callejear era ir a buscar un juego para alquilar. Así fue que conocí a mi primer amor de Sega Genesis: el *Dune II*. Primero lo alquilé, y luego, de alguna manera logré hacerme con el juego para enviciarme completamente.

Una de esas tardes de pesado verano bonaerense, me enchufé junto con mi hermano menor a meterle horas y horas hasta ganarlo. Yo sabía poco del amor. Era muy joven, inexperto, pero muy apasionado. Trataba al juego con cuidado, me deleitaba mirándolo, escuchando sus voces y soñando con su mundo. Pasaba más tiempo con él que con mis amigos. Además, no era un amor egoísta: era un amor compartido con mi hermano, pues estábamos embelezados con ese juego.

Pero éramos inexpertos, ¡éramos tan chicos! ¿Cómo íbamos a saber interpretar las señales que, tras doce horas de juego ininterrumpidas, nos estaba enviando la máquina? El amor, cuando es muy fuerte, se antepone ante la realidad, y la realidad era que el transformador de la Sega estaba prendiéndose fuego. Por suerte, a la máquina no le pasó nada, el cartucho sobrevivió y la llama de mi pasión siguió viva, más atenta ante los principios de incendio. Aunque a veces, es comprensible, todo sigue prendiéndose fuego.

▶ SERGIO ANDRÉS RONDÁN

equipo Replay | Año 3 · Nº18
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · SEGUNDA ÉPOCA · Septiembre 2019

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Christian Gulisano, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de agosto de 2019.

R E V I S T A R E P L A Y . C O M . A R

Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

LEDS DO IT!

Una línea es una sucesión de puntos unidos en el espacio. *Line Wobbler* llevó este enunciado de la geometría al terreno de las luces y el movimiento.

▶ POR EZEQUIEL VILA

Es muy raro llegar a una fiesta y que te señalen el techo y te digan que la luz es un videojuego. Parece un flash peposo, pero no, esa era la realidad en julio pasado, durante la última edición de Fichinait, uno de los eventos que congregan a los arcades nacionales y la escena del chiptune local. Allí se dio el debut en nuestro país de *Line Wobbler*, una interesantísima pieza de arte que explora los límites internos del videojuego. Este "dungeon crawler de una sola dimensión" está compuesto por una tira de luces LED por la que hacemos avanzar un punto rojo que salta pozos de lava, viaja por portales e incluso ataca enemigos. Por si esto fuera poco, el control de *Line Wobbler* es un joystick armado a partir de un resorte.

Robin Baumgarten, su creador, es un desarrollador alemán radicado en Londres que estuvo de visita en nuestro país. Entre vasos de cerveza y sonidos pixelados, pudimos conversar con él y saber más sobre este ciempiés brillante videojueguil.

¿Cómo se te ocurrió hacer Line Wobbler**?**

Fue en la Exile Game Jam hace cinco años. Es un evento en medio de la nada, donde mucha gente se junta, hace caminatas, se sienta junto a un fogón y discute sobre juegos. La organización alienta a que se hagan juegos "raros", con hardware extraño y cosas así. Cuando fui para allá ya sabía que quería hacer algo con un resorte como control. Me inspiré en un video de Internet en el que un gato jugaba con un resorte. Lo vi y dije: "Ey, si un gato puede divertirse tanto con eso, capaz que los humanos también".

¿Cómo se sintió cuando lo viste en acción?

Fue muy interesante. Primero testeé el resorte y después pensé en usar una tira de luces LED como soporte visual. Fue muy random al principio, pero finalmente fue una buena elección. Empecé con una pequeña luz que se movía hacia adelante o hacia atrás según movieras el resorte. Así que puse unos obstáculos. En un momento lo sacudí, vi que la luz iba y venía violentamente y dije: "Esto se ve como un ataque". Así que le agregué enemigos. El juego, básicamente, se fue revelando a través del hardware, con el testeo.

¿Podés contarnos sobre el diseño de los niveles de Line Wobbler**?**

Bueno, el juego es muy sencillo. Hay nueve niveles, con un boss al final. Fueron todos hechos a mano: cada enemigo, cada pozo de lava, cada transportador está puesto para que funcione con ese movimiento unidimensional. Sigo diseñando nuevos niveles, pero es muy difícil determinar la dificultad para mí, así que los voy mostrando en eventos como este para que la gente los testee. Los 9 niveles originales tuvieron mucho pulido. De hecho, el hardware también. Soy un desarrollador de software, por lo que esa parte fue fácil para mí. Pero nunca había hecho hardware que tuviera que durar varias exhibiciones y eventos... Y los borrachos suelen jugar bastante duro, así que tuve que reforzar bastante todo.

Robin pasea *Line Wobbler* por varias exhibiciones y museos e incluso va dejando algunos por el mundo. El 2bits Circus de Los Ángeles lo exhibe y algunas galerías europeas cuentan con su propia copia. Afortunadamente, también dejó uno en su paso por Buenos Aires, así que si quieren probar esta experiencia angosta con aires retro, estén atentos a Fichinait y otros eventos de la familia del arcade porteño.

FOTO: GENTILEZA VIDEOGAMO

GOMOSA. La idea de un control flexible determina esta experiencia de juego.

CORRER, DISPARAR Y NADA MÁS

Directamente de Brasil nos llega este juegazo que rememora lo mejor de los run & gun de los 90, con guiños y tiros a *Contra* y *Metal Slug*.

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

Los años 90: época nefasta para el país, gloriosa para el gaming. En esos sobrecargados años, los run & gun eran uno de los tantísimos géneros que pululaban por videoconsolas, computadoras y salones de arcades. Mecánicas simples, visuales explosivas y enemigos saliendo de todas las esquinas hacían de este género una máquina de comer fichas o morder joysticks. Retomando todas estas premisas, el estudio brasileño JoyMasher lanzó en julio pasado el *Blazing Chrome*, hijo directo de *Contra* y *Metal Slug*.

El estudio nació en 2012, de la mano de Danilo Dias y Thais Weiller, dos amigos viciados del píxel que en junio de ese año lanzaron el primer título: *Oniken*, una oda a los juegos ochentosos. *Blazing Chrome* es el quinto título de la empresa, que ya comienza a pisar cada vez más fuerte en el mercado indie sudamericano. A diferencia de otros de sus títulos, esta vez apostaron a lo grande y *Blazing Chrome* salió para PC, Xbox, PS4 y Switch. Tiene sentido, ya que el juego tiene toda la impronta de un consolero cooperativo.

En *Blazing Chrome* podemos elegir, en principio, a dos personajes: Doyle, un cyborg punk de circuitos musculosos, o Mavra, una rubia cargada de ultraviolencia. El juego tiene toda la impronta de un *Contra*: *Hard Corps*: violencia extrema, niveles frenéticos, armamento variado y oleadas imparables de enemigos. En este sentido, al jugar *Blazing Chrome* vamos a morir una y otra vez, recordando esa sabia máxima de los juegos noventeros: todo lo que te toca te mata.

EL PRÓXIMO PROYECTO DE JOYMASHER PROMETE SER OTRA JOYA RETRO: *MOONRIDER*, UN METROIDVANIA PROTAGONIZADO POR UN SAMURÁI ROBOT CON MUCHO METAL. SE PUEDE CHUSMEAR UN ADELANTO EN: JOYMASHER.COM/GAMEPLAY-VIDEO-OF-MOONRIDER.

Por otro lado, el apartado gráfico rememora constantemente la gloriosa época de los 16 bits, sumándole detalles que no podrían haber sido puestos por las limitaciones técnicas de aquel momento: balas que caen al suelo, juego de luces, explosiones más detalladas y movimientos más fluidos son solo algunos de los pequeños detalles que hacen del juego una obra magnífica del píxel.

Sin lugar a dudas, *Blazing Chrome* es un juego que logra revivir un género que en las nuevas consolas estaba prácticamente extinto. Poder volver a jugar al lado de alguien y plantarnos con nuestros personajes en un frenesí de tiros y alienígenas es una experiencia que necesitábamos volver a vivir.

MÁS INFO:
JOYMASHER.COM/BLAZING-CHROME

ES UNA LUCHA. De las pocas en las que siempre, por suerte, ganamos nosotros.

PAST TO THE FUTURE

Para viajar en el tiempo no hace falta un DeLorean. Con 40 Kb alcanza y sobra.

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

Quienes sigan la escena indie pueden confirmar lo siguiente: muchos juegos tienen espíritu clásico, pero igual se nota que son hechos ahora. Esto no es un reproche, sino una simple descripción de la realidad, y no quita en absoluto que las producciones retro-actuales sigan siendo muy bien recibidas. Pero, claro, cuando sale algún juego de calidad que realmente parece hecho hace mucho, su recepción es más significativa.

Ese es el caso de *Micro Mages* para NES, aparecido en mayo pasado de la mano del equipo alemán Morphcat Games. Al rescate de la doncella encerrada en un oscuro castillo, nos embarcamos en una aventura de scroll vertical por diferentes torres, saltando sobre paredes y plataformas y liquidando enemigos y bosses con golpes y disparos. La jugabilidad es ágil y precisa, con toques del *Super Meat Boy* y del clásico *Mappy*, pero lo que realmente nos transporta a los 80 es el apartado audiovisual. Tanto los gráficos como las melodías son excelentes, pero sin ningún ápice de modernidad, ya que los teutones se pusieron un tope de 40 Kb para su juego y no se movieron de ahí. Justamente eso es lo mágico: con poco se puede hacer mucho.

EL MANUAL NO ESTÁ DE ADORNO. TAL Y COMO SUCEDÍA ANTAÑO, SU LECTURA ES CLAVE PARA ENTENDER LA HISTORIA Y CIERTOS ASPECTOS DEL JUEGO QUE PUEDEN PASAR DESAPERCIBIDOS PARA EL JUGADOR APURADO.

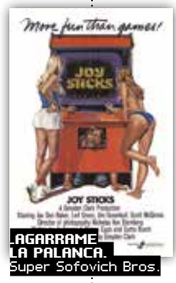
La aventura tiene una dificultad mediana para quien no esté oxidado, pero el golazo de media cancha es poder pasar el juego con hasta 4 amigos, como en aquellas viejas partidas multiplayer a puro Toddy y Manón. Y para que el flashback sea completo, se puede comprar en formato cartucho y con manual incluido. En tu cara, McFly.

DESCARGA:
STEAM & ITCH.IO.
COMPRA FÍSICA:
BROKE STUDIO.

EMILIO DISI MEETS NAMCO

Joysticks: cosificación y videojuegos.

En 1983 un director de bajo presupuesto llamado Greydon Clark se sorprendió al ver un tumulto de púberes extasiados alrededor de unos arcades. Aprovechando el aluvión de comedias sexuales de principios de la década (*Porky's*, *El último americano virgen*, *La venganza de los nerds*), Clark tuvo la revolucionaria (?) idea de explotar el furor por los videojuegos con una película que combinara desnudos y fichines. Para eso, el realizador se asoció a Midway Games y obtuvo los derechos de la marca *Pac-Man*, además del *Satan's Hollow* y la exclusividad del todavía inédito *Super Pac-Man*.



AGARRAME LA PALANCA. Super Sofovich Bros.

Joysticks se desarrolla dentro de un local de arcades atendido por tres amigos, que deberán hacerle frente al empresario mala onda del barrio que quiere cerrarles el negocio, lo que desata todo tipo de situaciones delirantes. Una de estas rarezas es la aparición de un juego llamado *Streaking*, que viene a ser una especie de *Pac-Man* para adultos, donde la protagonista es una mujer que corre desnuda por unos laberintos evitando que los policías la atrapen.

"JUGADORES FRUSTRADOS A CAUSA DE TRAUMAS SEXUALES"

Recién sobre el desenlace tenemos un torneo del *Super Pac-Man* en el cual los participantes deberán usar unos joysticks gigantes creados especialmente para la película.

Entre planos de mujeres mostrando los pechos y jugadores frustrados a causa de traumas sexuales, *Joysticks* es, sin lugar a duda, la comedia más bizarra en abordar la temática de los videojuegos, fanservice pajeril mediante. Puede verse completa (sin censura) en YouTube.

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

OTRO HITAZO QUE A COMIENZOS DE LOS 90 SE COLGABA DEL ÉXITO DE LA PELÍCULA DE BURTON ERA EL FLIPPER OFICIAL, QUE NO PODÍA FALTAR EN LOS NEGOCIOS DE FICHINES. NADA COMO MOVER ESAS PALETAS LATERALES AL RITMO DE LA RISA DE JACK NICHOLSON.

ENRIQUE D. FERNÁNDEZ*

Mi top 5 de juegos de Batman.

Este año se cumplió el 80º aniversario del nacimiento de Batman, uno de los máximos referentes del cómic y un personaje icónico de la cultura pop. A modo de homenaje, les presento el siguiente ranking con un seleccionado de los primeros pasos del encapotado en el rubro de los videojuegos. If the Bat wants to play, we'll play!

_TODO TERRENO. Pisteando como un campeón por Ciudad Gótica.

1 | *BATMAN: RETURN OF THE JOKER* (1991, NES)

Luego de haber adaptado la primera película del hombre murciélago dirigida por Tim Burton, la gente de Sunsoft redobló la apuesta con esta secuela directa, inspirada en la estética comiquera que venía editando el sello DC por aquel entonces. Una vez más debemos detener los planes del Guasón, quien acaba de escaparse del Asilo Arkham para bombardear las calles de Ciudad Gótica con su gas mortal. Imposible olvidar el rostro del archienemigo de Batman y su risa diabólica estampados en los cartuchos del videoclub.

2 | *THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN* (1994, GENESIS)

Sin duda, uno de los mejores juegos dedicados al justiciero de Ciudad Gótica. Si bien el arte conceptual del port para la SNES supo captar el imaginario del dibujo creado por Bruce Timm y Eric Radomski, la versión para Genesis se destaca por su elevada dificultad y el modo cooperativo que permite jugar con Robin en simultáneo. Entre una jugabilidad frenética y escenarios coloridos, nuestros héroes deberán abrirse camino derrotando a hordas de enemigos que los atacan en manada.

3 | *BATMAN RETURNS* (1993, MEGA-CD)

Sabemos que Sega y su Mega-CD no hicieron mucho por el bien de la gente, pero cabe destacar este port que supo cómo sacarle provecho a la consola. Siendo una copia casi exacta de la versión que todos jugamos en la Genesis, sobresalen los arreglos rockeros del soundtrack, aunque por momentos se vuelve un tanto repetitivo. Lo realmente destacable es la inclusión del Batimóvil para combatir en las calles nevadas de Ciudad Gótica y la Batilancha, que nos permite llegar a la guarida del Pingüino.

4 | *BATMAN: THE ANIMATED SERIES* (1993, GAME BOY)

El Hombre Murciélago llega a la portátil de Nintendo con esta aventura basada en el programa televisivo del mismo nombre. Se trata del primer juego en incorporar a Robin como jugador para intercalar entre un nivel y otro. El dúo dinámico sale a repartir trompadas por las calles enfrentándose a una amplia galería de villanos. Tanto Batman como el joven maravilla cuentan con diferentes habilidades para atravesar cada una de las pantallas. Uno de los títulos más aplaudidos de la era Game Boy.

5 | *BATMAN: THE CAPED CRUSADER* (1988, PC)

Mucho antes que Sega y su *Comix Zone*, la gente de Ocean ya había trasladado el arte de las viñetas al universo pixelado de las procesadoras hogareñas. El objetivo es capturar al Guasón y al Pingüino, mientras paseamos de un recuadro al otro, peleando contra secuaces y resolviendo rompecabezas. Es cierto que hoy en día su jugabilidad puede resultar embolante, pero en su momento supo entretener a aquellos fanáticos que alguna vez bailaron al ritmo del batitwist.

* **ENRIQUE D. FERNÁNDEZ**
Gamer desde que tengo uso de conciencia. Cinéfilo empedernido y melómano freelance. Escribo para las revistas Cine fantástico y bizarro *y* Haciendo cine *y el sitio web* Metacultura. *Arqueólogo de la cultura pop. En ocasiones merodeo los fichines del Partido de la Costa.*

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1

2

1 _ GRACIAS A UN TUIT DE @LOSALFAJORES DESCUBRIMOS EL MUSEO SOVIÉTICO DE MÁQUINAS ARCADES. ¿QUIÉN DIJO QUE EL COMUNISMO ES ABURRIDO? 2 _ DUTCH PINBALL TE INVITA A VIVIR EL MUNDO DEL DUDE CON ESTE FLIPPER INCREÍBLE DE LA PELÍCULA *EL GRAN LEBOWSKI*. TOMATE UN WHITE RUSSIAN Y ENTRÁ A DUTCHPINBALL.COM PARA CONOCERLO. 3 _ MARAVILLA: *SUPER MARIO KART* EN UNA GAME GEAR. ¡HEREJE! 4 _ LOCALES DE "FLIPPERS" EN LANÚS CLAUSURADOS. LO HACÍAN BUSCANDO "LOGRAR UNA ADECUADA FORMACIÓN CULTURAL DE NUESTRA JUVENTUD", SEGÚN DECLARACIONES DEL INTENDENTE MANUEL QUINDIMIL. 5 _ DESDE URUGUAY, DIEGO, DE @RETROMATERO, NOS MANDÓ ESTA MARAVILLA: LA CONSOLA PONY CON FORMATO FAMICOM PARA JUGAR JUEGOS DE ATARI. 6 _ ¿DÓNDE ESTARÁ AHORA ESE TROFEO INCREÍBLE QUE SOSTIENE UNO DE LOS MÁS GRANDES AUTOMOVILISTAS DE LA HISTORIA?

FOTO: (1) WWW.15KOP.RU, (2) DUTCHPINBALL.COM, (3) @DIDSOMEBODYSAYRETRO; (4) LOSSOLTBRO; (5) @RETROMATERO.

3

4

Clausuran locales de "flippers" en Lanús

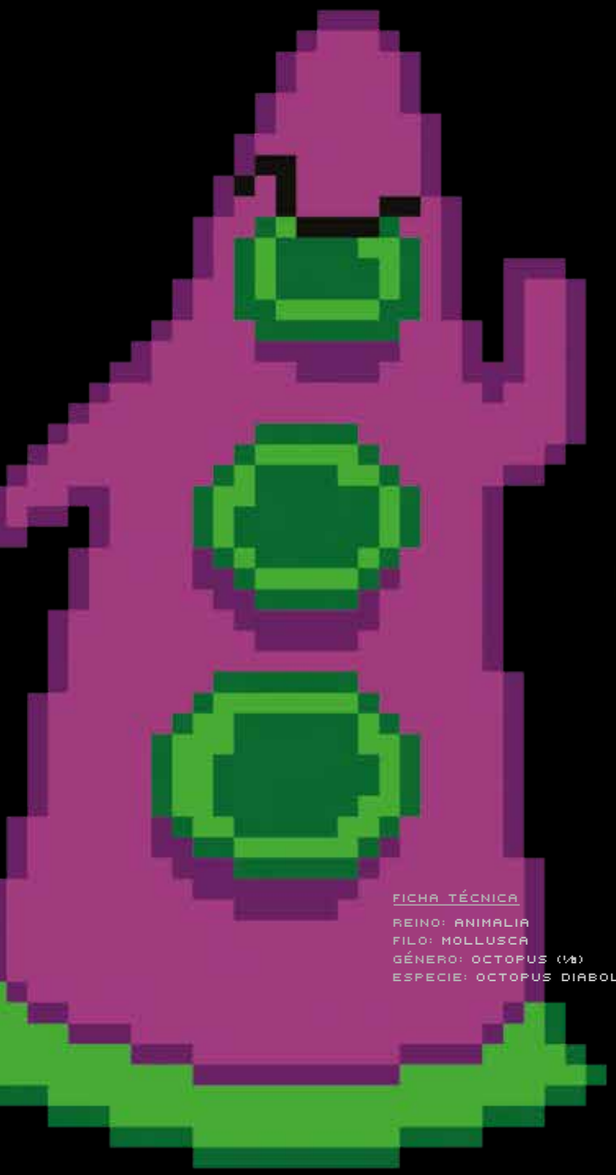
5

6

TENTÁCULO PÚRPURA

–¿Qué vamos a hacer esta noche, tentáculo púrpura? –Lo mismo que hacemos todas las noches, tentáculo verde: ¡tratar de conquistar al mundo!

▶ POR GBOT



FICHA TÉCNICA
REINO: ANIMALIA
FILO: MOLLUSCA
GÉNERO: OCTOPUS (¿?)
ESPECIE: OCTOPUS DIABOLICUS

¿Qué podría hacer un tentáculo sin brazos (además de ganar el *Barney's Hide & Seek Game* para Sega)? Bloquear un pasillo, empezar una banda de rock, como mucho..., pero nunca podría conquistar el mundo. El tentáculo púrpura lo sabía bien. Por eso, cuando crecieron de sus costados dos extremidades superiores después de tomar agua contaminada, entendió qué destino le esperaba. Su colega, el tentáculo verde, le pidió que bajara un cambio, pero no hubo caso.

Conocimos al tentáculo púrpura en el *Maniac Mansion*, allá por los finales de los 80, cuando era todavía un esbirro del doctor Fred Edison, dedicado al cuidado y protección de los pasillos de la mansión. Si bien no aprendimos mucho de él en esa entrega, el tentáculo tenía algo que llamaba la atención. Era tal el atractivo del personaje que la gente de LucasFilm Games (que luego se convertiría en LucasArts) no dudó en hacerlo el antagonista principal de la continuación del *Maniac Mansion*, titulada *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle*. Para la ocasión, el personaje fue rediseñado: le dieron una ceja siempre fruncida y convirtieron su ventosa del medio en la boca de la cual brotaría el plan de la revolución: comenzaría por pequeños hechos delictivos, robando joyas y empujando vacas, hasta llegar a comandar un ejército de tentáculos y tomar el poder por la fuerza. Por suerte para todos nosotros, el tentáculo púrpura no planea exterminar a la raza humana..., aunque sí quiere encerrarla y domesticarla, instaurando concursos de talentos y certámenes de belleza.

LO CONOCIMOS EN *MANIAC MANSION*, CUANDO ERA TODAVÍA UN ESBIRRO DEL DOCTOR FRED EDISON.

Curiosamente, su dominación se extendió a otros juegos: podemos encontrar al tentáculo púrpura en un nivel bonus del *Zombies Ate My Neighbours* de Sega, poniendo BCDF en la pantalla de passwords.

Sea lo que sea que nos depare el futuro, por las dudas damos un cordial saludo al tentáculo púrpura y sus poderosas ventosas. ¡Salve, líder!

FEMIGAMER

Esta vez fuimos a buscar a la multifacética Sofi Diamond, para un nuevo mano a mano de preguntas y respuestas.

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

En medio de sus compromisos como fotógrafa, asistente de dirección, productora de la Muere Monstruo Muere y conductora del ciclo *Ke pesadas*, Sofi Diamond se hizo una pausa para charlar con ***Replay*** respecto a su vínculo con la cultura gamer y la lucha feminista.

SOFI CONDUCE EL CICLO RADIAL *KE PESADAS*, JUNTO CON JUANA GONZÁLEZ UNAMUNO, LORNA BRAVO, SOFÍA SCLOCCO, LUCÍA ROLLANO Y ROMINA GUTIÉRREZ. SALE EN VIVO POR MIXTAPERADIO.COM.AR LOS MIÉRCOLES DE 11 A 13 HS.

GIRL POWER. Nerdeando en modo fichinera.

FOTO: GAGE SKIDMORE

La Muere Monstruo Muere supo reunir a exponentes de la escena retrogamer como* Nave y Cacaborg, *entre otros, ¿sentís que el ciclo funciona como faro para toda esa comunidad?
No sé si faro. Fue el puntapié para que se generaran proyectos y para que les desarrolladores se conocieran entre elles. Creemos que la salida tiene que ser colectiva. La idea es que los trabajos de les chiques se den a conocer. Que se sepa que acá se están haciendo videojuegos de calidad. En ese sentido, estamos más que felices como ciclo.

¿Qué recordás de tu primer acercamiento al mundo de los videojuegos?
Fue con una computadora que me compraron mis viejes y que traía el *Ninja Rabbits*. Tengo esa vaga memoria de jugar un jueguito donde era un conejo karateca que iba pasando pantallas. También el *Prince of Persia*. Amo ese juego. De grande lo volví a jugar varias veces y entendí que era mágico. Después vinieron las consolas.

¿Cómo era moverse en un ámbito que para muchos solamente podía asociarse con el público masculino?
El que sea un ambiente muy para hombres hizo que no me pudiera relacionar tanto con las consolas. Entendía que era algo que no tenía que hacer o por lo menos no se me fomentaba. Ni desde el ámbito familiar ni desde el social. A las mujeres se nos incentivaba para jugar con bebés o cocinas. Me volví a acercar de grande, sintiendo vergüenza de jugar a juegos que me encantaban, como el *Street Fighter*. Había que directamente anular ese sentimiento. Hasta que todo te empieza a chupar un huevo y decidís que te gusta y lo vas a hacer, sin importar nada.

"SENTARNOS A JUGAR UN VIDEOJUEGO CON UN HOMBRE TIENE QUE DEJAR DE SER UN EXAMEN".

¿Considerás que en el ámbito gamer aún hay sectores que rechazan a las mujeres?
Sí, totalmente. Se avanzó bastante, pero todavía hay sectores muy recalcitrantes que no pueden aceptar que haya mujeres o disidencias jugando y desarrollando. Hay relatos de chicas que juegan en red que muchas veces tienen que apagar los micrófonos porque son amenazadas. De alguna manera estamos rompiendo con las formas anteriores, no porque se esté aceptando ese espacio, sino porque es algo que estamos generando nosotras. Hacemos las mismas tareas y actividades, somos igual de buenas y profesionales, y tenemos que dejar de explicar esto. Sentarnos a jugar un videojuego con un hombre tiene que dejar de ser un examen. Sigue siendo un camino muy largo.

▶SELECT VERSION: ECCO THE DOLPHIN

AZUL PROFUNDO

Desde las extrañas tierras magiares salió a flote una saga más difícil que apellido húngaro.

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

Hungría, 1992. El país sigue despertando del sueño comunista mientras entra en el mundo del libre comercio. En Budapest, un grupo de desarrolladores llamado Novotrade International busca aprovechar la situación y pegarla con algún título que le dé ganancias suficientes como para cambiar esas insípidas vacaciones estalinistas en Crimea por algún viajecito al Caribe. "Arena, sol, agua calentita... Momento, ¿y si hacemos un juego sobre un delfín?".

Hola, vengo a flotar

Las cosas no están nada bien en el hogar de Ecco. Una tromba barrió la fauna marina y lo dejó solo y lleno de preguntas. Desesperado, recurre a una anciana ballena azul que le bate la posta: cada 500 años, unos aliens llamados Vortex siembran el caos en el mar buscando llenar sus barrigas. Ecco debe viajar en el tiempo y derrotarlos de una vez por todas, guiado por el misterioso Asterite. Así comienza una saga famosa por su elevada dificultad, con *Ecco the Dolphin* para Mega Drive, Master System, Game Gear y Sega CD.

Lo menos evidente para cualquier hijo de vecino es que Ecco no es un pez, sino un mamífero, y de los más inteligentes del océano. Esto hace que muchos vean el "game over" antes de avivarse de que el delfín necesita salir a tomar aire, comer, y que esas ondas que salen de su hocico sirven para orientarse, comunicarse e interactuar con objetos. Si a todo esto le sumamos escenarios laberínticos, puzzles mañosos, enemigos, amigos e ítems que activan la materia gris, tenemos un juego no apto para impacientes. Pero quienes se animen a explorar a fondo y a recurrir al "prueba y error" disfrutarán de un título que atrapa con su jugabilidad, su apartado audiovisual y su argumento. Ecco se mueve ágilmente en hermosas fases marinas de cuevas, ciudades sumergidas y ovnis, todas repletas de criaturas cuidadosamente diseñadas. La delicada banda sonora, por su parte, ayuda a crear esa atmósfera de relax tan característica del juego. Y los diálogos y misteriosos textos nos motivan a progresar en la trama.

La estructura es igual en cada versión, pero en Master System y Game Gear se modificaron levemente algunos niveles, y en Sega CD se rediseñaron y agregaron nuevos. Pese a su dificultad, y para sorpresa de propios y ajenos, el juego fue best-seller en MD y recibió excelentes críticas de la prensa. El pasaje a Cancún estaba asegurado, y un nuevo juego también.

Volveré y seré secuela

Cuando la tranquilidad reinaba en el mar y Ecco disfrutaba de su condición de héroe, la amenaza Vortex regresa. Sin arrugar, nuestro delfín se pone aletas a la obra y vuelve a sumergirse en una aventura el doble de larga que la anterior.

Ecco: The Tides of Time, lanzado en 1994 para Mega Drive, Master System, Game Gear y Sega CD, mantiene varias de las mecánicas del juego original, pero las amplifica y las mejora para ofrecer un título más variado. A nivel jugable, Ecco ahora tiene mejores armas, puede teletransportarse, volar y hasta transformarse en otros animales. La exploración y los puzzles están, pero el juego suma mayores dosis de acción con misiones de rescate, de escolta y más bosses.

LA SAGA QUEDÓ SUMERGIDA EN EL MISTERIOSO MAR DE LOS JUEGOS DE CULTO.

El entorno gráfico supera al de la primera entrega, con escenarios y personajes más coloridos y definidos y con toques pseudo 3D al estilo *Space Harrier*. La banda de sonido sigue siendo excelente, aunque es un poco más cañera, en sintonía con el ritmo más acelerado del título.

La versión de Game Gear fue modificada por las limitaciones de la portátil, y algunos niveles y escenas fueron quitados. Por su parte, en Sega CD el juego se mantuvo intacto y optimizado, mientras que la versión de Master System salió exclusivamente en Brasil y al día de hoy es un cart difícil de hallar.

La crítica volvió a recibir muy bien esta secuela y, aunque tuvo un impacto menor que la primera parte, el éxito fue suficiente como para querer cerrar la saga con un tercer título. Sin embargo, el proyecto no prosperó y el delfín apenas tuvo que conformarse con un spin off llamado *Ecco Jr.* (1995), mucho más fácil que sus antecesores y orientado a un público infantil.

Adiós y gracias por todo el pescado

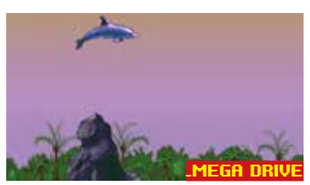
Cual Atlántida, la saga pronto quedó sumergida en el misterioso mar de "los juegos de culto". Reverenciado por unos y esquivado por otros, el cetáceo justiciero volvió a hacer de las suyas en el año 2000 por los mares de la Dreamcast y la PS2 con *Ecco: Defender of the Future*, otra aventura bella y llena de desafíos. Al día de hoy es una picardía no animarse a disfrutar de las dos entregas de Mega Drive. Solo es cuestión de calzarse el snorkel, algún gameplay de YouTube y sumergirse en este maravilloso y profundo mundo azul.

WATERS

SE VE QUE LOS HÚNGAROS ERAN FANS DE PINK FLOYD. EN EL PRIMER JUEGO HAY UN NIVEL QUE SE LLAMA "WELCOME TO THE MACHINE", COMO EL TEMA DE LA BANDA BRITÁNICA. Y EN *TIDES OF TIME* HAY UNO QUE SE TITULA "A NEW MACHINE", OTRA VEZ EN HONOR A LA CANCIÓN DE GILMOUR Y COMPAÑÍA.

¿Y AHORA QUÉ HAGO? A la izquierda, en Master System el desafío también es grande. Arriba: en Game Gear la belleza no se achica.

¿CARGASTE LA SUBE? Arriba, en *ToT* podemos teletransportarnos. A la derecha, el Sega CD hace los gráficos aún más lindos.



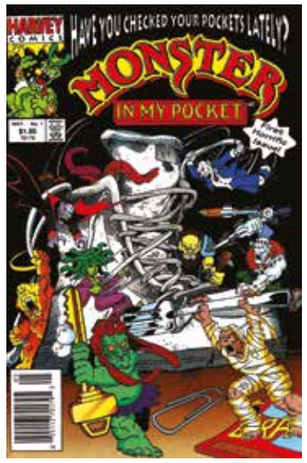
COMO EN LA COLONIA. En Game Gear, una secuela water-resistant. En Mega Drive, Ecco se mueve con agilidad.

TERROR EN MINIATURA

La línea de juguetes Monster in My Pocket no solo se volvió adictiva entre los fanáticos del mundo del terror, sino también para quienes alguna vez se cruzaron con su versión pixelada.

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

_TOY STORY. ¿Quién te juna a vo'?



Todo aquel que haya transitado su niñez durante la primera mitad de los 90 seguramente recordará los Monster in My Pocket, una de las franquicias más exitosas de aquella década, compuesta por unos moldes de plástico coloridos que entraban en la palma de la mano y cuyo único propósito era intercambiarlos.

Fueron lanzados en 1989 por Joe Morrison y John Weems, dos entusiastas de la industria del juguete, quienes se las ingeniaron para lucrar con un producto dirigido al público infantil sin demasiada originalidad. Básicamente, lo que hicieron fue recopilar varios de los referentes terroríficos más populares de la mitología, la literatura y la cultura en general, para encuadrarlos dentro de una misma colección.

La idea era generar una marca reconocible para expandir su merchandising en productos como naipes, cómics, stickers, remeras, golosinas y, por supuesto, videojuegos (muchos de estos artículos llegaron a nuestras pampas gracias a la desaparecida empresa Cromy). En 1992, Morrison y Weems se asociaron con Nintendo para sacar a través de la NES una aventura de los Monster in My Pocket desarrollada por Konami.

Donde viven los monstruos

El *Monster in My Pocket* es un juego de plataformas común y corriente, en el que cada nivel propone una gran variedad de enemigos y que va aumentando su dificultad a medida que vamos superando diferentes obstáculos.

La historia tiene como villano principal al mago Warlock, quien crea un hechizo para encoger a todos los monstruos y, de esta manera, dominarlos. Warlock envía a su ejército de criaturas para enfrentarse contra El Vampiro (una clara referencia al conde Drácula) y El Monstruo (basado en Frankenstein), quienes se oponen a las órdenes del siniestro hechicero y viven refugiados en la casa de un adolescente, donde se la pasan mirando televisión.

Esta trama es bastante fiel al cómic original, aunque modifica algunos detalles. En este caso, Hobgoblin y Gremlin, dos de los monstruos buenos, se encuentran en el bando de los malos; mientras que otros personajes como El Hombre Lobo y El Fantasma de la Ópera directamente no aparecen.

Podemos seleccionar tanto a El Vampiro como a El Monstruo, aunque se recomienda jugar en modo cooperativo para hacerlo más interesante. Mientras nos abrimos camino eliminando zombis, fantasmas y todo tipo de personajes horripilantes, también podemos atacar con objetos del suelo, como llaves y tornillos, que nos permiten destruir a varios monstruos de un solo golpe.

La acción se desarrolla a lo largo de distintos escenarios que son dimensionados de manera gigante (en especial sobresalen los gráficos del nivel "Big Trouble in the Kitchen"). Además del interior de la casa, paseamos por alcantarillas, una obra en construcción, un parque oriental y, finalmente, el último stage en "Monster Mountain", la guarida de Warlock, donde deberemos combatir nuevamente contra cada uno de los bosses anteriores, antes de derrotar al malvado líder.

CADA NIVEL PROPONE UNA GRAN VARIEDAD DE ENEMIGOS, Y EL JUEGO VA AUMENTANDO SU DIFICULTAD A MEDIDA QUE VAMOS SUPERANDO DIFERENTES OBSTÁCULOS.

Monsters, Inc.

Si bien el *Monster in My Pocket* es un título bastante precario, corto y sin demasiados atributos, también supo ofrecer una faceta divertida, considerando el hack que salió a la venta casi en paralelo con el juego original. La perlita viene por el lado de su versión para Famicom, la cual se comercializó a través de unos cartuchos piratas que tenían estampados en su portada a los mismísimos Batman y Flash como protagonistas.

Claramente, al momento de reemplazar al vampiro chupasangre, el elegido sería el encapotado de Ciudad Gótica; y en lugar de la perezosa criatura de Frankenstein, nadie mejor que el corredor escarlata. Semejante rareza se volvió popular en ciertas regiones bajo el nombre de *Flash & Batman*, e incluso muchos llegaron a creer que se trataba de un videojuego basado en las aventuras de dichos superhéroes, aunque no tuviera mucho sentido ver a un mini-Batman luchar contra Bigfoot dentro de una heladera.

Esta entrega simplemente altera los sprites de los jugadores principales, la paleta de colores de ciertos enemigos y algunos detalles de la barra inferior de la pantalla. Por suerte, no sufrió ninguna modificación el soundtrack compuesto por Hiroshi Takeyasu junto con Kozo Nakamura para musicalizar cada uno de los niveles, con unos ritmos que le dan mayor dinamismo al gameplay y destacan la acción del juego con más precisión.

Sin duda, uno de los crossovers menos pensados de la industria del videojuego, entre los héroes del universo DC y los famosos monstruitos de las jugueterías.

_FUERA DE MI LABERINTO. Drácula se manda sin invitación y el minotauro lo saca carpiendo.

HAY UN MONSTRUO EN MI CARTUCHO

CON LA COMPRA DEL JUEGO ORIGINAL VENÍA INCLUIDA DE REGALO LA FIGURA DE BLEMMYES. ESTE ERA UN PERSONAJE INÉDITO QUE SE SUMABA A LA SERIE Y QUE SE VENDÍA EXCLUSIVAMENTE CON EL CARTUCHO PARA LA NES, AUNQUE NUNCA APARECE EN EL VIDEOJUEGO.

❚❚PAUSE
REVOLUTION X

ARCADE · MIDWAY 1994

DUMB, DUMB, DUMB IT'S THE SOUND OF MY GUN... DE LA ESCUELA DE *PIT FIGHTER* Y *MORTAL KOMBAT* EN CUANTO A LA DIGITALIZACIÓN DE LOS ACTORES Y MUY SIMILAR EN SU JUGABILIDAD AL TRES AÑOS ANTES PUBLICADO *TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY* —TAMBIÉN DE MIDWAY—, *REVOLUTION X* TENÍA LA PARTICULARIDAD DE INCLUIR EN SU HISTORIA —UN POCO (O BASTANTE) RIDÍCULA— A LA BANDA AEROSMITH, QUE EN 1993 HABÍA SACADO SU EXITOSO DISCO *GET A GRIP* Y ESTABA BIEN A TOPE. EL ARMA SECRETA: UN LANZADOR DE CD QUE APARENTEMENTE ERA MÁS POTENTE QUE TU M61A2 DE 20 MM CON BALAS INTERMINABLES.

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

Es el año 20XX, un grupo de jóvenes entusiastas decide afrontar el desafío de crear una revista de videojuegos retro en papel. Ni lentos ni perezosos, abordan los más variados juegos. Sin embargo, una deuda les pica detrás de la oreja desde el minuto cero. Pero ya es la hora, nuestro niño azul, el del brazo que dispara, el del singular casco, el de los muchos colores. Quizás el más querido.

▷ POR KABUTO (CARLOS ANDRÉS MAIDANA)

A mi amigo Hernán

En 1770 Thomas Gainsborough pintó *El niño azul*, un óleo sobre lienzo que retrata al niño aristócrata Jonathan Buttal, con una apacible mirada y un perro (oculto) a sus pies. 217 años después, en una oficina minúscula del gigante Capcom, del cerebro de Akira Kitamura y la mano de Keiji Inafune nacía otro niño azul, un niño con una misión, un niño que, como si se tratase de una profecía autocumplida (anunciada al final de su primer juego allá por 1987), peleará una y otra vez por una paz duradera que nunca llega.

Si esta nota tuviera que afrontar la titánica tarea de analizar y describir siquiera superficialmente los 67 (¡se-sen-ti-sie-te!) títulos publicados de la franquicia, sería necesario algo más que las 6 páginas que pretende tener. Así que, por una cuestión de espacio y salud mental, nos atendremos a los primeros seis juegos de la saga, los que fueron padres de las mecánicas y lógicas internas que todos conocemos y donde se vieron las primeras ideas; donde anidan nuestros recuerdos. Tampoco se pretende abordar polémicas tardías sobre la paternidad del *Mega Man*, el egoísmo de Capcom, *Mighty No. 9* o cualquier cosa surgida a posteriori de estos primeros seis juegos, cuando todo era amor y paz entre compañía, obra, creador y público.

Los doctores los prefieren androides

Mega Man (originalmente *Rock Man* en la tierra del sol naciente) relata la historia de un androide asistente de laboratorio, pintado de azul y con forma de niño, devenido en salvador de la humanidad el día que un tal Albert W. Wily (doctorado en, supongamos, robótica) cae en los pantanos de la megalomanía y los delirios de grandeza. Thomas Xavier Light (colega del Dr. Wily y también académico laureado) decide, junto con el joven androide, detener al polémico doctor, quien ha configurado seis robots de su creación (pensados inicialmente para ayudar a la humanidad) como generales de sus planes de, digamos, dominación mundial.

Mega Man entonces deberá enfrentarse a estos esbirros del Dr. Wily, cada uno caracterizado según su actividad previa a la villanía: Cut Man era un robot talador de árboles, Elec Man fue diseñado para realizar instalaciones eléctricas, Gust Man solía ser un robot fabril/minero, etc. Si bien los enemigos de Mega Man irían volviéndose cada vez más exóticos, es en esta variedad en donde puede encontrarse uno de los puntos más divertidos del juego. Cada nuevo robot que se agrega expande una serie alocada pero al mismo tiempo familiar que parece nunca tener fin.

Al destruirlos, cada enemigo otorgará un nuevo poder asociado a la naturaleza del robot derrotado: si vencimos a un oponente de hielo, ahora tendremos el poder de arrojar hielo; si derrotamos a alguno con una sierra o que tire bombas, obtendremos esas armas como propias. En esta instancia nunca queda claro cómo es que esto se logra. Quizá Mega Man canibalice los restos de sus enemigos derrotados para absorber su esencia, quizá simplemente junte los pedazos como si fueran repuestos, quizá nunca lo sepamos.

Tal vez la mecánica más creativa del juego sea la lógica de que cada poder adquirido sirva como ataque superefectivo contra alguno de los enemigos. Si derrotamos a Cut Man, con el poder que este nos da podremos derrotar más fácilmente a Elec Man porque "corta la corriente"; con el poder de Elec Man, podremos derrotar más fácilmente a Ice Man (porque el agua es conductora); con el de este, a Fire Man, y así. Esta lógica deducible basada en la naturaleza de nuestros enemigos existirá por algunos juegos más, si bien con el correr del tiempo se debilita; y que el poder que nos da Napalm Man pueda derrotar más fácilmente a Crystal Man o que Yamato Man derrote a Tomahawk Man se torna un poco más difícil de justificar.

La mecánica de piedra, papel y tijera que supone la posibilidad de elegir el orden de los stages es lo que le dio a Mega Man una lógica no lineal para enfrentar, aunque sea, la primera parte del juego, dandole rejugabilidad e instaurando el desafío de descubrir qué arma era efectiva contra qué enemigo.

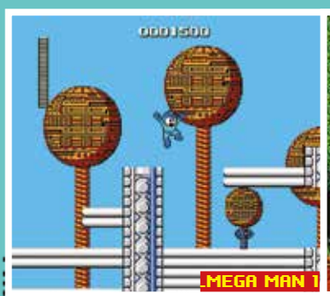
Todo esto sería un camino de rosas si la única tarea fuera deducir la lógica para cargarse a cada uno de los robots, pero no, para llegar a ellos avanzaremos por intrincados y agotadores escenarios a fin de dar con ellos.

Lo siento, Mario, el Dr. Wily está en otro castillo

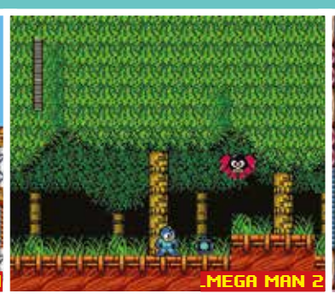
Una vez derrotados los robots de Dr. Wily, nuestro amigo Mega Man deberá hacerse a la tarea de introducirse en la fortaleza propiedad de nuestro enemigo. Es aquí en donde el juego deja de tener ese elemento no lineal que quizá sea su gran innovación y a la que se debe buena parte de su relevancia en la historia del gaming.

En nuestro camino nos encontraremos con otras mecánicas que también hicieron escuela en aquella época: el desafío de derrotar una vez más a todos los robots enemigos, esta vez con todas las armas disponibles, que se volvió un recurso que retomarían juegos de otras compañías, como el *Power Blade 2* de Taito o *Monster in My Pocket* de Konami.

Y si bien el Dr. Wily escapará sistemáticamente de nuestros intentos por ▶▶

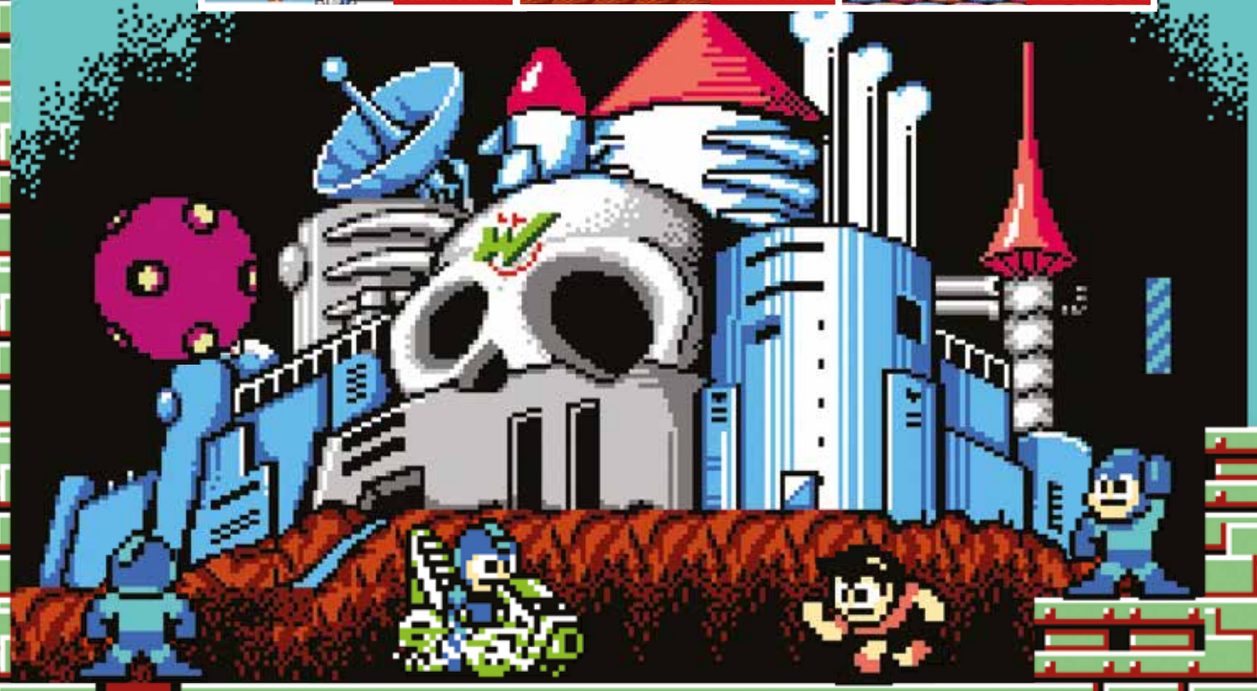


_MEGA MAN 1



_MEGA MAN 2

_MEGA MAN 3



MEGA MAN RELATA LA HISTORIA DE UN ANDROIDE ASISTENTE DE LABORATORIO PINTADO DE AZUL, Y CON FORMA DE NIÑO, DEVENIDO EN SALVADOR DE LA HUMANIDAD.

_FALOPA. El arte de la caja del primer *Mega Man*, hoy, fuera de tono totalmente con la saga.

_LA BANDA. El gremio de rivales a vencer, todo un equipo de servicios de diferente calaña.

poner fin a sus planes de dominación mundial, la saga irá tomando rumbos narrativos que implicarán robos de identidades, conspiraciones e inclusive viajes en el tiempo que nos harán mirar sobre nuestros hombros constantemente y preguntarnos: "¿Está Dr. Wily detrás de todo esto? ¡No puede ser!". Este genio del mal, como un Gimnasia y Esgrima de La Plata, siempre volverá por más, pese a su imposibilidad de salir campeón.

La aventura comienza aquí

Lanzado en 1987 y habiéndose vendido terriblemente mal, la primera aventura de Mega Man/Rock Man cimentó las bases de lo que serían todos los juegos posteriores, que sí lograron llegar con mucho mayor peso al mercado. La pésima campaña publicitaria realizada en Estados Unidos, a la cual Inafune supo acusar de ser culpable de estas pésimas cifras de ventas, puso en riesgo la continuidad de la saga. Pero las excelentes críticas de la época dieron al niño azul y a los ejecutivos de Capcom una razón para intentarlo una vez más.

El juego, de una complejidad destacable para la época, parecía explotar al máximo el poder de la vieja y querida Nintendo NES (o Family Game de este lado del mundo). ¡Qué equivocados estábamos! La evolución hasta la sexta entrega de la saga terminó por convertirla en una de las mejores que pueden encontrarse de esa época, con innovaciones acertadas en cada entrega y mejoras constantes en casi todos los aspectos.

Quienes hayan jugado *Mega Man 1* recordarán esos inolvidables "dropeos de frames" cuando la pantalla se volvía una balacera. La proliferación de assets en pantalla exigía al límite a nuestra humilde consola, que transpiraba al sentir el cartucho cerca.

Las bases ya quedaron para siempre. A partir de este punto los juegos solo mejorarían. Por lo menos hasta que la saga empezara a mostrar sus primeros signos de agotamiento.

EMBARCADOS EN EL ÉXITO COMERCIAL, NI CAPCOM NI NINTENDO IBAN A SOLTAR LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO Y SE ENCOMENDARON A LA MISIÓN DE SACAR AL MERCADO UN *MEGA MAN/ROCK MAN* POR AÑO.

El preludio de lo bueno

Mega Man 2, mejor conocido como *Rockman 2: Dr. Wily no Nazo* en Japón, fue lanzado en 1988, pero recién llegaría a costas occidentales en 1989; tanto Akira Kitamura como Keiji Inafune seguirían a cargo del proyecto bajo la tutela de Capcom.

Este juego logra dar un salto cualitativo tanto en lo gráfico como en el gameplay. Todas esas asperezas primitivas del primer juego están solucionadas: mejoras en la calidad de los movimientos, una variedad de enemigos mucho mayor y cierta monotonía en los niveles que pasa a ser cosa del pasado, lo que nos da un juego con una calidad de antología. Es la intro de este título la que muchos asocian como la esencia de *Mega Man*, la cámara que sube para encontrarse con nuestro héroe sin casco, sobre aquel edificio inmenso, como dispuesto a afrontar la aventura.

Pese a tener una correlación un poco más confusa a la hora de determinar qué poder es efectivo contra qué enemigo, y con un poder rotísimo como es el de Metal Man (con el que casi que podemos pasar el juego entero sin transpirar una gota), aún pervive el sistema de no linealidad de su predecesor. Como novedad, veremos por primera vez el camino al castillo del Dr. Wily, los tanques de energía y varios elementos que serán referencia para juegos futuros, como el dragón que avanza lateralmente (enemigo al que *Cuphead*, juego de Studio MDHR, homenajea) mientras saltamos de plataforma en plataforma tratando de escapar.

En este juego la música pega un salto de calidad enorme, y temas como el de Crash Man quedarán en la memoria colectiva del pueblo videojugador. La música siempre supo ser un apartado importante en toda la saga *Mega Man*, inclusive en los juegos que exceden el contenido de esta nota. Mamami Matsumae, la autora de las excelentes melodías y sonidos de la primera entrega, logra, sumada en esta entrega a un equipo de compositores, el que sería posiblemente el mejor OST de la saga por mucho tiempo.

Pero *Mega Man 2* será solo el preludio del que tal vez sea el mejor título de toda esta primera etapa de la saga.

Primus inter pares

Es aquí donde *Mega Man* no solo da un salto de calidad mayor, sino que, además, se termina de colocar como fenómeno comercial tanto en Japón como en Estados Unidos. Con Kitamura fuera del proyecto, este queda en manos de Inafune. En septiembre de 1990 sale a la venta en Japón *Rokkuman Surī: Dokutā Wairī no Saigo!?*, mejor conocido en Occidente como *Mega Man 3*. Dos meses después, en noviembre, saldría a la venta en Occidente; en esta oportunidad tendríamos posteriores versiones de Game Boy y de PC.

La creatividad estaba en su momento más destacable: se agregan movimientos como el dash, la capacidad de desplazarse con una barrida apretando abajo y el botón de saltar. Este movimiento será, junto con el New Mega Buster que veremos a partir de *Mega Man 4*, infaltable en absolutamente todas las entregas de la saga, inclusive será trasladado al continuador espiritual de la saga, *Mighty No. 9*, muchos años después. El dash nos permitirá evadir enemigos, acceder a espacios estrechos y practicar maniobras evasivas antes imposibles.

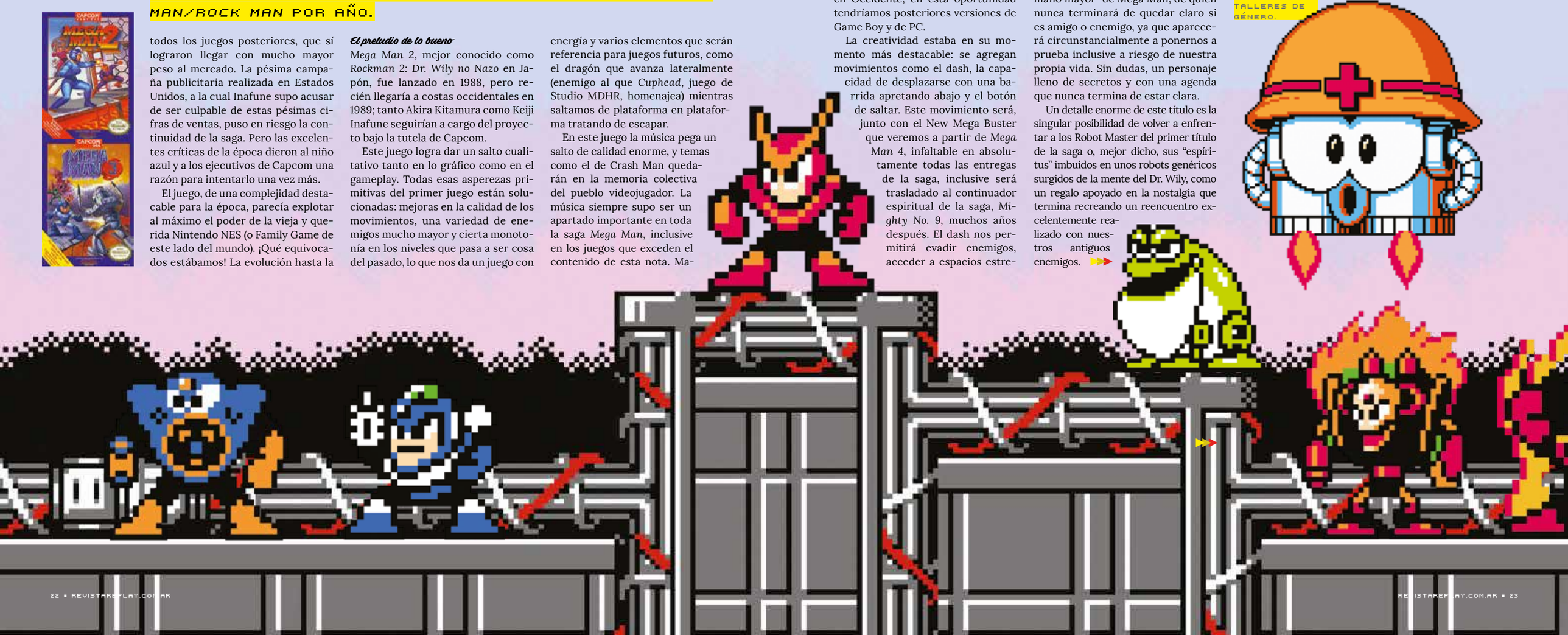
Tenemos también la aparición de Roll (ayudante del Dr. Light), la cual solo había aparecido hasta el momento en el ending del primer título. Es aquí en donde los personajes secundarios que no son ni Light ni Wily empiezan a formar parte del relato de una forma más activa. Nuestro fiel amigo Rush hará su aparición en escena por primera vez, un perro robot que, a partir de este momento, se volverá algo más que una mascota. Rush oficiará de "herramienta" para alcanzar alturas imposibles o para desplazarse por enormes abismos por medio de su habilidad de volar. Tal es la utilidad de Rush que llegaría, en ediciones futuras, a fusionarse cibernéticamente con nuestro héroe.

También será el debut del antihéroe Proto Man, canónicamente "hermano mayor" de Mega Man, de quien nunca terminará de quedar claro si es amigo o enemigo, ya que aparecerá circunstancialmente a ponernos a prueba inclusive a riesgo de nuestra propia vida. Sin dudas, un personaje lleno de secretos y con una agenda que nunca termina de estar clara.

Un detalle enorme de este título es la singular posibilidad de volver a enfrentar a los Robot Master del primer título de la saga o, mejor dicho, sus "espíritus" imbuidos en unos robots genéricos surgidos de la mente del Dr. Wily, como un regalo apoyado en la nostalgia que termina recreando un reencuentro excelentemente realizado con nuestros antiguos enemigos.

ROLL Y EL ROL DE LA MUJER

ROLL, EL PERSONAJE FEMENINO DE LA SAGA, "HERMANA" DE *MEGA MAN*, FUE PLANTEADA DESDE EL PRINCIPIO COMO UN ANDROIDE HECHO PARA REALIZAR SOLO LAS TAREAS DE LIMPIEZA DE LA CASA, ALGO OFENSIVO QUE DESDE LA ÓPTICA ACTUAL SUENA INCREÍBLE. SE VE QUE A SENSEI INAFUNE LE FALTARON UNOS TALLERES DE GÉNERO.



Con un final abierto, *Mega Man* 3 nos da a conocer lo que supimos creer que eran los límites de la Nintendo NES. Pero ¡no! todavía había mucho jugo que exprimirle.

Que siga la fiesta

Embarcados en el éxito comercial, ni Capcom ni Nintendo iban a soltar la gallina de los huevos de oro y se encomendaron a la misión de sacar al mercado un *Mega Man/Rock Man* por año, costara lo que costara.

En *Mega Man* 4 la historia del juego comienza a contarse más adentro del juego mismo, a diferencia de como se hacía antes, relegando la trama a los manuales que venían con el cartucho. Resulta que, ante la aparente muerte de Dr. Wily en el juego anterior, un misterioso Dr. Cossack llega para tomar su legado y tratar de destruir al niño robot. Luego descubriremos que es todo una tapadera de, ¿quién más?, el Dr. Wily. El Dr. Cossack estaba siendo extorsionado, porque no todas las personas que tienen un doctorado son malas. A veces solo se quedan sin presupuesto (?).

Es en este título cuando la innovación empieza a perder el empuje de los juegos anteriores: el poder Skull Barrier (que consiste en pequeñas calaveras flotando alrededor nuestro) es idéntico al de las hojas de uno de los juegos anteriores. Se agregan funcionalidades como el New Mega Buster (un poder de disparo acumulativo), pero pésimamente implementadas, aunque este luego será insignia de la saga, además de nuevas interacciones con Rush, pero nada realmente nuevo bajo el sol.

Sobre el final del juego, descubriremos la maniobra extorsiva y con la ayuda de Proto Man rescataremos al Dr. Cossack y a su hija para que, luego de tres clímax narrativos (un sello de Capcom), lleguemos a la última batalla, donde derrotaremos una vez más al Dr. Willy.

La máquina de hacer billetes

La era de los 8 bits empezaba a llegar a su fin, pero todavía le quedarían dos ediciones a esta saga antes del salto generacional. Para algunos, tal salto no le hizo grueso favor, o tal vez podría incluso considerarse nulo de no ser por la saga X, que plantea otro contexto, otra línea temporal, futuro o lo que fuere...

En esta oportunidad, quien supo presentarse como enemigo, mas luego como aliado, es, por lo menos en apariencia, el nuevo villano: Proto Man. Por supuesto que en el fondo todo es un plan de (sí, adivinaron) el Dr. Wily, quien, al parecer, es el único sujeto capaz de realizar una acción dañina motu propio en este universo. A través de esta triquiñuela, el Dr. Light es secuestrado y será nuestra misión rescatarlo.

En esta entrega, el Super Mega Blaster es mejorado sustancialmente y de aquí en más se vuelve un arma vital para el desarrollo del juego y en todos los posteriores de la franquicia. Una vez más, veremos elementos que otros títulos tomarán, como los efectos del escenario de Gravity Man, en donde arriba pasará a ser abajo y viceversa (un tema utilizado después en muchos plataformeros, desde el *Sonic* 2 hasta el *Cuphead*). El diseño de los niveles mejora significativamente: son divertidos y, por primera vez, nuestro amigo azul hasta se da el gusto de subirse a un vehículo, con lo que nos da una pantalla motorizada, por supuesto que mucho más accesible que las de otros juegos de la misma época, en donde el destino inevitable era estrellar nuestra rana de puños gigantes contra unas paredes a toda velocidad.

EN *MEGA MAN* 6 EL VILLANO SERÁ UN TAL "MR. X", Y ANTES DE QUE CUALQUIERA PUEDA SIQUIERA PESTAÑEAR, SÍ, NO ES OTRO QUE EL DR. WILY DISFRAZADO.

Conoceremos también a nuestro nuevo amigo Beat, un pajarito robot virtualmente indestructible creado por el Dr. Cossack para ayudar a Mega Man: junto con Rush, ambos serán de vital importancia para poder avanzar en nuestra aventura.

Al final, luego de una nueva batalla contra el Dr. Wily, seremos rescatados por el redimido Proto Man y estaremos listos para enfrentar la última aventura de esta generación.

Todo concluye al fin..., ¿o no?

Con la Super Nintendo cumpliendo 3 años en el mercado, un 5 de noviembre de 1993 salió el que sería el último título de Mega Man para 8 bits. Un final a la altura de las circunstancias, pero apoyado en mecánicas que a esa altura ya tenían bastante saturado al público. Era hora de decir adiós, y tendríamos que esperar hasta 1995 para ver una continuación en la nueva consola de Nintendo. Pero antes de que se cerrara el telón, una última función tenía que ocurrir.

En esta oportunidad, el villano será un tal "Mr. X", y antes de que cualquiera pueda siquiera pestañear, sí, no es otro que el Dr. Wily disfrazado. Aquí Mega Man deberá enfrentar una serie de robots gladiadores, mejor conocidos como "los robots más fuertes del mundo", lo cual dio la libertad creativa para que aparecieran personajes que se corrieran del concepto inicial, como Centaur Man o Knight Man.

Se agregaron salas secretas con ítems a recolectar, la posibilidad de fusionarse con nuestro perro cual Megazord para poder volar, alguna referencia a Mazinger Z y algunos chiches más. Luego de derrotar a los que quizá sean los más carismáticos villanos desde el *Mega Man* 1, tendremos nuestra batalla final con el Dr. Wily, de una vez y para siempre. O por lo menos en esta consola.

Luego de 48 enemigos derrotados, de incontables saltos imposibles y pantallas llenas de enemigos, Wily termina en prisión y el mundo vuelve a ser un lugar seguro, al menos por un par de años.

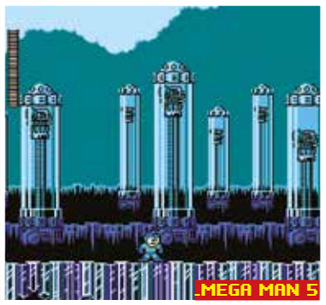
De aquí a la posteridad

Como dijimos al abrir esta nota, existen unos 67 juegos de la saga *Mega Man*, tanto para portátiles como para hogareñas y arcades, en varias líneas temporales, con otros protagonistas, etc. El legado es enorme y es difícil mensurar en estas pocas líneas el peso que esta producción tiene en la historia del gaming

Pero las pruebas de ese legado están a la vista: en la E3 de 2013, en el Nintendo Direct, se anunciaba la incorporación de Mega Man al roster de la saga *Super Smash Bros.* La incorporación de nuestro niño azul fue celebrada a lo grande, entre gritos de la multitud y vitoreos, reacts subidos a YouTube y la alegría generalizada de la comunidad en general; todo esto, 26 años después de aquella ya lejana primera aventura.

Replay da por saldada esta deuda para con el androide azul. Como Gainsborough dándole la pincelada final a su cuadro, inmortalizado en el tiempo, nosotros decimos adiós, por ahora, a nuestro pequeño niño azul.

MEGA MAN 4


MEGA MAN 5

MEGA MAN 6

ME SUENA DE ALGÚN LADO

SI HAY ALGO QUE DESTACAR DE ESTE JUEGO, ES LA MÚSICA. QUIZÁ DE LAS MEJORES MELODÍAS QUE PUEDEN ESCUCHARSE PARA LOS 8 BITS. CANCIONES QUE SON IDENTIFICADAS DE INMEDIATO POR CASI CUALQUIER GAMER Y QUE SON OBRA DE MANAMI MATSUMAE, YOSHIHIRO SAKAGUCHI Y TAKASHI TATEISHI, ENTRE OTROS. LOS ELEGIDOS DE REPLAY: *MEGA MAN 2* – DR. WILLY STAGE, *MEGA MAN 2* – AIR MAN Y *MEGA MAN 3* – INTRO.

▶ LICENSED BY: TITUS

PERDONEN MI FRANCÉS

Para algunos es sinónimo de horrores imperdonables, para otros impulsó algunos de los juegos más entrañables de una era de desorden. Titus Software: liberté, égalité, fraternité, la cagué.

▶ POR EZEQUIEL VILA

Al igual que muchas de las empresas nacidas en los albores de la industria, Titus Software se inició con dos hermanos que dejaron todo por el sueño de desarrollar y vender jueguitos. Promediaban los 80 cuando Eric Caen, un joven parisino, pasaba sus horas tratando de balancear sus primeros pasos en la universidad y su pasión por el desarrollo de videojuegos. Cuando todavía estaba en la secundaria, su padre había comprado una Commodore Pet 3032 con la que aprendió a programar y hacer sus primeros jueguitos. Entusiasmado por los avances de los 8 bits, decidió colgar los apuntes y logró convencer a su hermano mayor Hervé para fundar una pequeña empresa de software llamada EH Services. Allí comenzaron a trabajar para empresas grandes como Activision e Infogrames, y lograron que Eric tomara rodaje y se animara a realizar sus primeros juegos íntegros. La prueba piloto fue *Al*berthe*, un puzzle isométrico protagonizado por una niña rubia muy parecido al exitoso *Qbert*. Confiados en que había un mercado en expansión y que estaban en igualdad de condiciones con el desarrollo del resto de Europa, decidieron tomar la Bastilla y lanzar su propio sello: Titus Software.

Vive la France

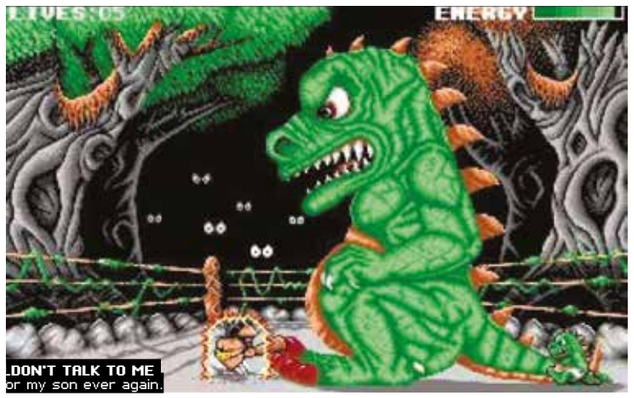
Tras tomar la decisión de ser libres y soberanos, los hermanos Caen apostaron a su primer proyecto: *Crazy Cars*, un juego de autos para AMIGA con gráficos más que aceptables para el momento. Eric programó íntegramente el código del juego y el arte corrió por cuenta de Olivier Corvier. El juego estuvo listo en menos de 5 meses y su moderado éxito en Europa alcanzó para que Titus comenzara a despegar. Eric convenció a su amigo Gil Espeche para que se sumara a la compañía y se dedicara a portear sus juegos a otros lenguajes que no dominaba, como el de la Amstrad CPC (muy popular en Francia). La dupla siguió con juegos como One, *Crazy Cars 2* y *Fire & Forget*, que mantuvieron a la empresa creciendo a ritmo sostenido. Esto le permitió largarse en 1990 a la caza de varias franquicias. Así vieron la luz *Dick Tracy* (un olvidable plataformero para home computers) y *Blues Brothers*, su primer juego licenciado a Nintendo (NES) y probablemente el único que tuvo el honor de llevar a John Beluschi al mundo de los píxeles (?). Alléz alléz!

¿VINCENT QUÉ? Ojalá los de Titus hubieran hecho un juego de Yayo.

Le pétit caporal

Pero esto solo sería la antesala para su momento de oro, porque en 1991 Titus desarrollaría dos de sus juegos más celebrados: *Titus the Fox* y *Prehistorik*, ambos platformers que, paradójicamente, no tienen sidescrolling (!).

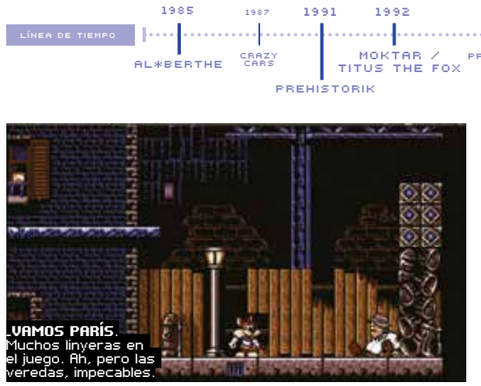
El primero cuenta las aventuras de Titus, la mascota de la empresa, intentando volver a Marrakesh..., algo que no tiene mucho sentido para un zorro. Pero es que, en realidad, *Titus the Fox* fue un re skinneo de *Les aventures de Moktar*, título protagonizado por Vincent Lagaf, un cómico y cantante de la televisión francesa que personificaba a un árabe en alguno de sus números. Obviamente esta referencia tan local no era vendible fuera de Francia, así que los muchachos de Titus se dieron el gusto de poner a su mascota al frente para su lanzamiento internacional.



DON'T TALK TO ME or my son ever again.

Pero, sin dudas, el que más ha quedado grabado en nuestra memoria es el juego del cavernícola de corte ramonero, *Prehistorik*, que tuvo su segunda parte y un heredero espiritual con *Prehistorik Man*. Probablemente esta saga sea de los platformers de PC mejor pulidos y con mayor atención al detalle, con sprites coloridos y una dedicación al humor fácil pero efectivo.

LOS HERMANOS SEAN UNIDOS. Esas patillas federales en 8 bits sí se pueden ver.


VAMOS PARÍS. Muchos linyeras en el juego. Ah, pero las veredas, impecables.

ERIC DECIDIÓ COLGAR LOS APUNTES Y CONVENCER A SU HERMANO MAYOR HERVÉ PARA FUNDAR UNA PEQUEÑA EMPRESA

Waterloo

Luego de un aluvión de juegos, y con Eric ya más en un rol 100% de productor, Titus salió a la compra de varias empresas con el objetivo de expandirse. En el paso al nuevo milenio adquirió BluesSky, Digital Integration y nada menos que Interplay, la compañía que trajo al mundo la saga *Fallout*. Su objetivo era claro: no quedarse afuera de la torta licenciataria para la Nintendo 64 y la PS1. Sin embargo, la cosa no salió como esperaban. Tras el auspicioso lanzamiento de *Automobili Lamborghini*, Titus empezó a crear la peor seguidilla de juegos poligonales de la que se tenga memoria: *Blues Brothers 2000*, *Xena: Princess Warrior* y uno que siempre rankea entre los peores juegos de la historia, *Superman 64*. Luego de estos fracasos para consolas de la 4ª generación, en 2005 Titus se jugó todo a su última ficha: un juego de *Robocop* para PS2 y Gamecube. El resultado fue tan desastroso como los anteriores y en 2005, los hermanos Caen no tuvieron otra que declarar la quiebra. Actualmente siguen trabajando en la industria del videojuego, aunque lejos de la legión de honor que supieron levantar en los 90.

LÍNEA DE TIEMPO

- 1985 — AL*BERTHE
- 1987 — CRAZY CARS
- 1991 — PREHISTORIK
- 1992 — MOKTAR / TITUS THE FOX
- 1993 — PREHISTORIK 2
- 1995 — PREHISTORIK MAN
- 1997 — AUTOMOBILI LAMBORGHINI
- 1999 — SUPERMAN 64
- 2000 — BLUES BROTHERS 2000
- 2003 — ROBOCOP

TITUS EL LEÓN

EL NOMBRE TITUS VIENE DE UN DIBUJO ANIMADO FRANCÉS SOBRE UN PEQUEÑO LEÓN DE PELUCHE. EL TÍO DE ERIC LO LLAMABA ASÍ DE CHICO Y LOS HERMANOS DECIDIERON USARLO COMO NOMBRE PARA SU EMPRESA. CAMBIARON EL LEÓN POR UN ZORRO PARA CONTAR CON UNA MASCOTA DESTACADA POR SU INTELIGENCIA (Y PARA EVITAR DEMANDAS DE COPYRIGHT, SEGURAMENTE).

MICROESTADIO CHERNOBYL

Los muchachos de TRUCHO TOYS nos traen otra genialidad monstruosa a puro molinete y sano picanteo.

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

Bajo la premisa de revivir un viejo metegol hecho durante sus años de estudiante en la escuela técnica Henry Ford de Pacheco, Eric, el Robot, manijeó al resto de los Trucho para darle mecha a este engendro. En cuanto a la mesa, tuvieron que cambiar la "cancha" original y pintarla con una laca automotriz, igual a la del Cacaborg (ver nº 10), sumamente tóxica, que facilita el deslizamiento de la bola. Las patas fueron hechas a medida en el taller clandestino del Robot, teniendo que doblarlas con mucho amor y, sobre todo, a martillazos. Por otro lado, ambos arcos cuentan con tecnología de avanzada: contadores de goles LED que reaccionan con un sofisticado sistema de Telebeam para decirnos cuándo nuestro contrincante nos clavó una pepa radioactiva.

FOTO GENTILEZA VIDEOGAMO

JUGADORES

La mayor magia está en los jugadores. Fueron modelados en 3D e impresos en una matriz de plástico. Con eso se hizo un molde de yeso, que luego era calentado para derretir el plástico y así poder tener un molde donde luego verter el aluminio. Además, cada jugador tiene características distintas: pies torcidos, dobles piernas, cabezotas y demás freakeadas.

_ COLORES > SE UTILIZARON UNAS PINTURAS FLUORESCENTES ESPECIALES PARA DARLE EL ESTILO TRUCHO TOYS. DE ESTA MANERA, CUANDO VEAN EL TRUCHOGOL AL LADO DEL CACABORG, PENSARÁN QUE SON PARTE DE UNA MISMA COLECCIÓN DE... ¡JUGUETES MONSTRUOSOS!

TRUCHO TOYS SON: PEDRO PRADO; ERIC, EL ROBOT Y PANULO.

JURASSIC WALK

Siempre se habla de la dificultad de los juegos de antes, los *continues* limitados... ¡Sorpresa! Esta es una nota de un juego de Barney y sus amigos.

▶ POR GBOT

Nuestros tiernos primeros pasos en el mundo de los videojuegos no llevaban el ritmo de una caminata, sino el de una corrida desesperada, en un escape constante de las balas y las explosiones en la pantalla. No importaba quién fueras, cuántos juegos hubieses jugado o qué edad tuvieras: o te volvías bueno o volvías a la pantalla del título, esa que te recibía la mayoría de las veces sin la palabra *continue*.

En ese despiadado mundo de guerra, la empresa Realtime Associates publicó *Barney's Hide & Seek Game* para Sega, un colorido juego de escondidas en el que controlamos al dinosaurio violeta en su encarnizada búsqueda de sus amigos, repartidos a lo largo de cuatro niveles. En el camino, Barney parará para oler las flores y hacer comentarios del entorno. "Habrá que encontrarlos a todos para ganar", es lo primero que uno piensa..., pero no: los niveles terminan al llegar al extremo derecho de cada escenario, sin importar si encontramos o no a los amigos del dinosaurio violeta.

Preocupados porque los jugadores más jóvenes no pudieran presionar tanto tiempo la derecha en el joystick, la gente de Realtime Associates implementó un elemento más en el juego para ayudarlos: si el jugador no presiona nada en el control por unos segundos, Barney va a empezar a caminar solo. Esto, sumado a que solo hay que llegar al final del nivel para ganarlo, nos da como resultado un juego que puede ganarse sin presionar ni un solo botón en el control, en 9 minutos y algunos segundos desde que prendemos la consola. ¡No hace falta ni apretar Start!

Como Barney detiene la marcha a cada rato para hablar de algo que vio, es tanto lo que tarda en avanzar que hasta podríamos ganar varios juegos de escondidas en el mundo real antes de que el dinosaurio complete su recorrido. La pregunta, entonces, es qué podemos hacer en el tiempo que tarda en ganarse solo este juego. La respuesta es: un montón de cosas. Podemos ver dos veces el video del récord mundial del *Super Mario Bros.* (que actualmente es de 4:55) o el del récord del *Fallout* (actualmente de 9:28). O ¿por qué no usar el juego como reloj de cocina? Podemos usarlo para calcular y hervir un par de huevos a punto.

Hablando de récords mundiales, pueden imaginarse que el *Barney's Hide & Seek Game* es un juego en el que hay muchos competidores que buscan la punta. La más peleada, sin lugar a dudas, es la categoría "sin control", en la que los jugadores practican horas y horas, apretando nada hacia la victoria. Es una categoría reñida, sí, con muchos empates.

CAMINANTE HAY CAMINO. Barney y sus amigos en el primer simulador de caminata.

¿Querés viajar con tu música o necesitás financiamiento para tu proyecto musical?

Nuevas convocatorias de IBERMÚSICAS

Conocelas y anotate en cultura.gob.ar/convocatorias

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación